Conhecendo as Ferramentas de animação

Muito bem pessoal! Agora que já estamos com o Spine totalmente instalado, vamos conhecer o cenário e ferramentas importantes para desenvolvimento de animações.

Conhecendo o Cenário

A área central do cenário trata-se do local onde deve ser inserido os objetos que serão manipulados e posteriormente animados. Perceba que este cenário tem uma “régua” formando um X. O Ponto ZERO dessa régua é o ponto ideal para inserir o objeto ou personagem para que você tenha um posicionamento melhor do personagem no cenário. Vejamos na imagem a seguir:

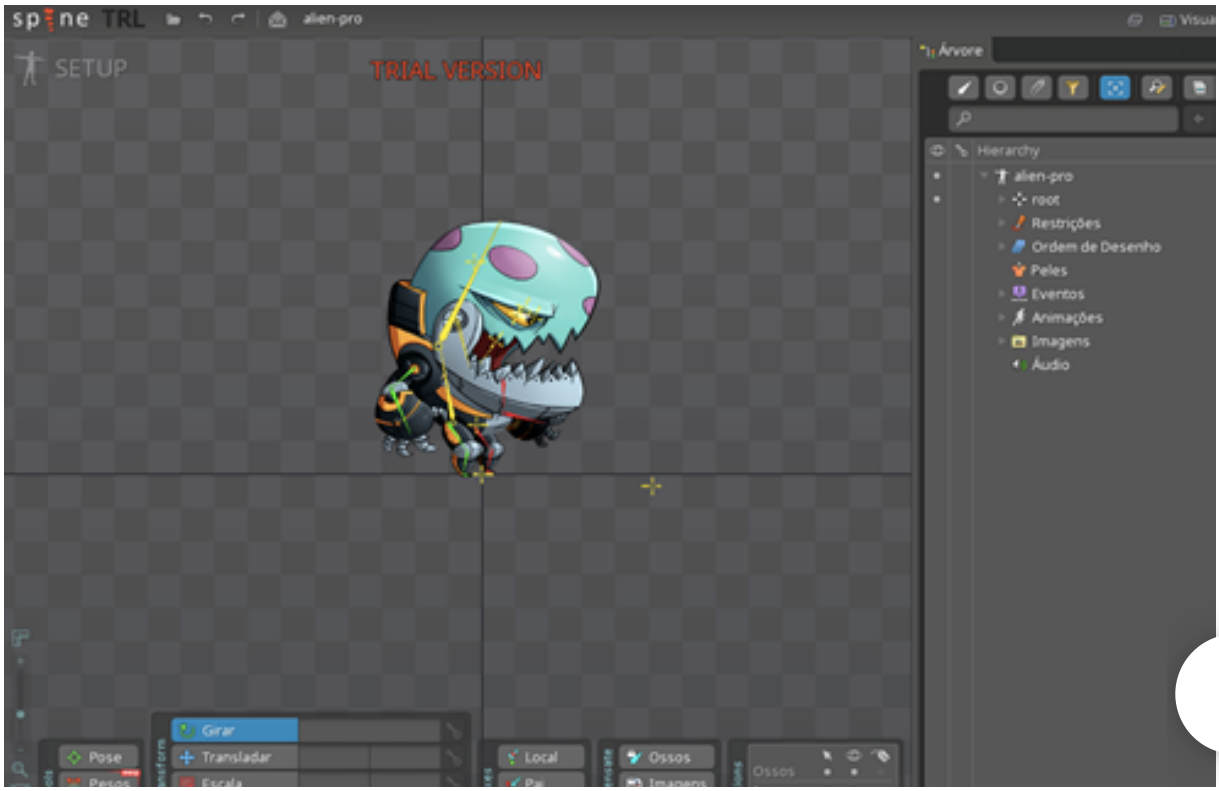

Imagem 1: Tela do cenário do Spine. | Fonte: Autor (print de tela)

No nosso canto superior esquerdo do Spine, perceba que temos um botão escrito SETUP. Este botão é onde fazermos a navegação entre o cenário de edição (inserção dos objetos, manipulação, ordenação, montagem dos ossos do personagem, etc) e a animação do personagem.

É muito importante estar atento a este menu e verificar em que “status” ele se encontra para evitar que você realize manipulações em funções diferentes da desejada:

MODO EDIÇÃO:

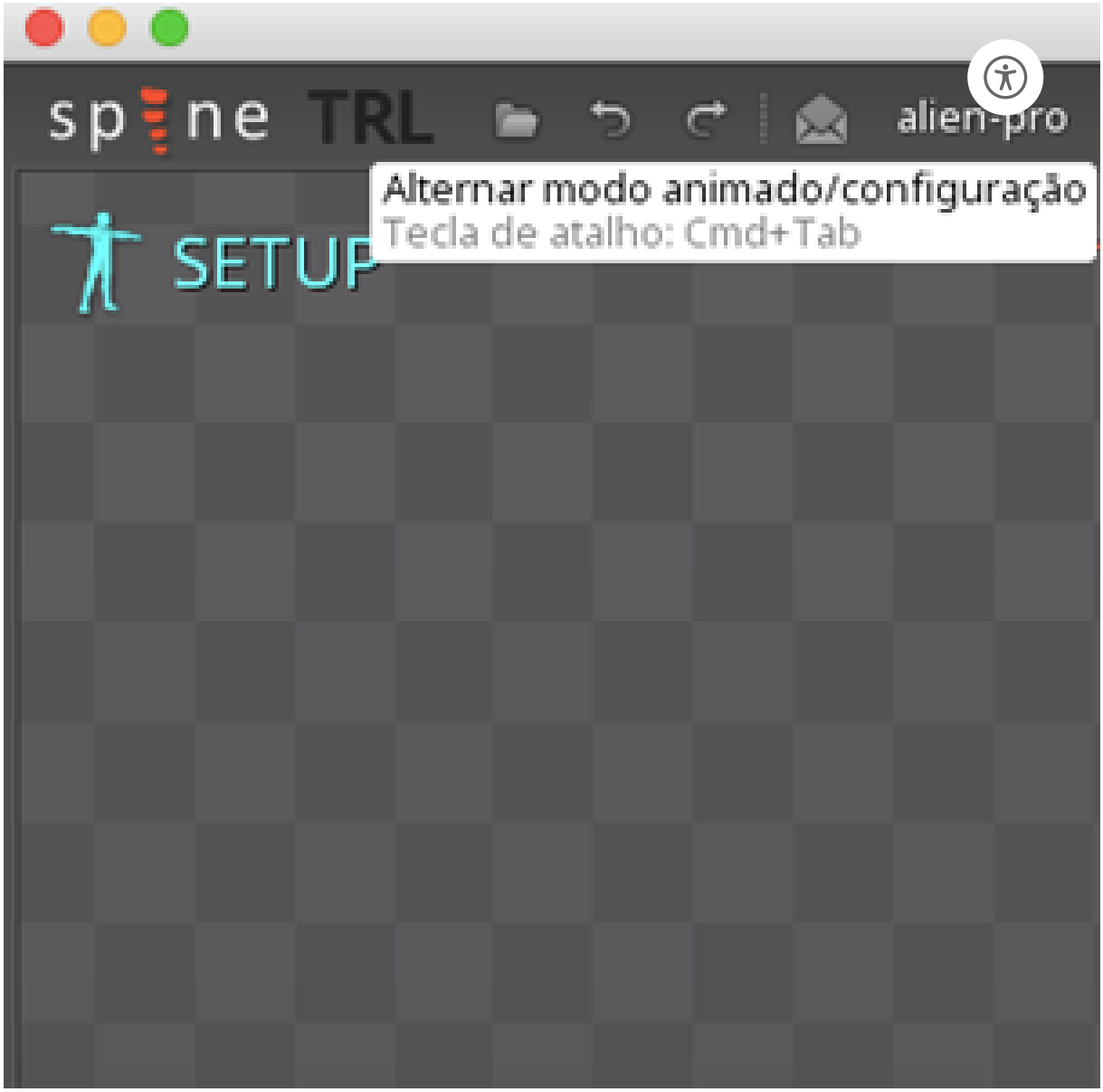

Imagem 2: Tela menu de SETUP do Spine. | Fonte: Autor (print de tela)

MODO ANIMAÇÃO:

Imagem 3: Tela menu de SETUP do Spine. | Fonte: Autor (print de tela)

No lado direito do cenário, temos a árvore de hierarquia onde realizamos as manipulações das imagens do personagem, manipulação e ordenação dos ossos, etc.

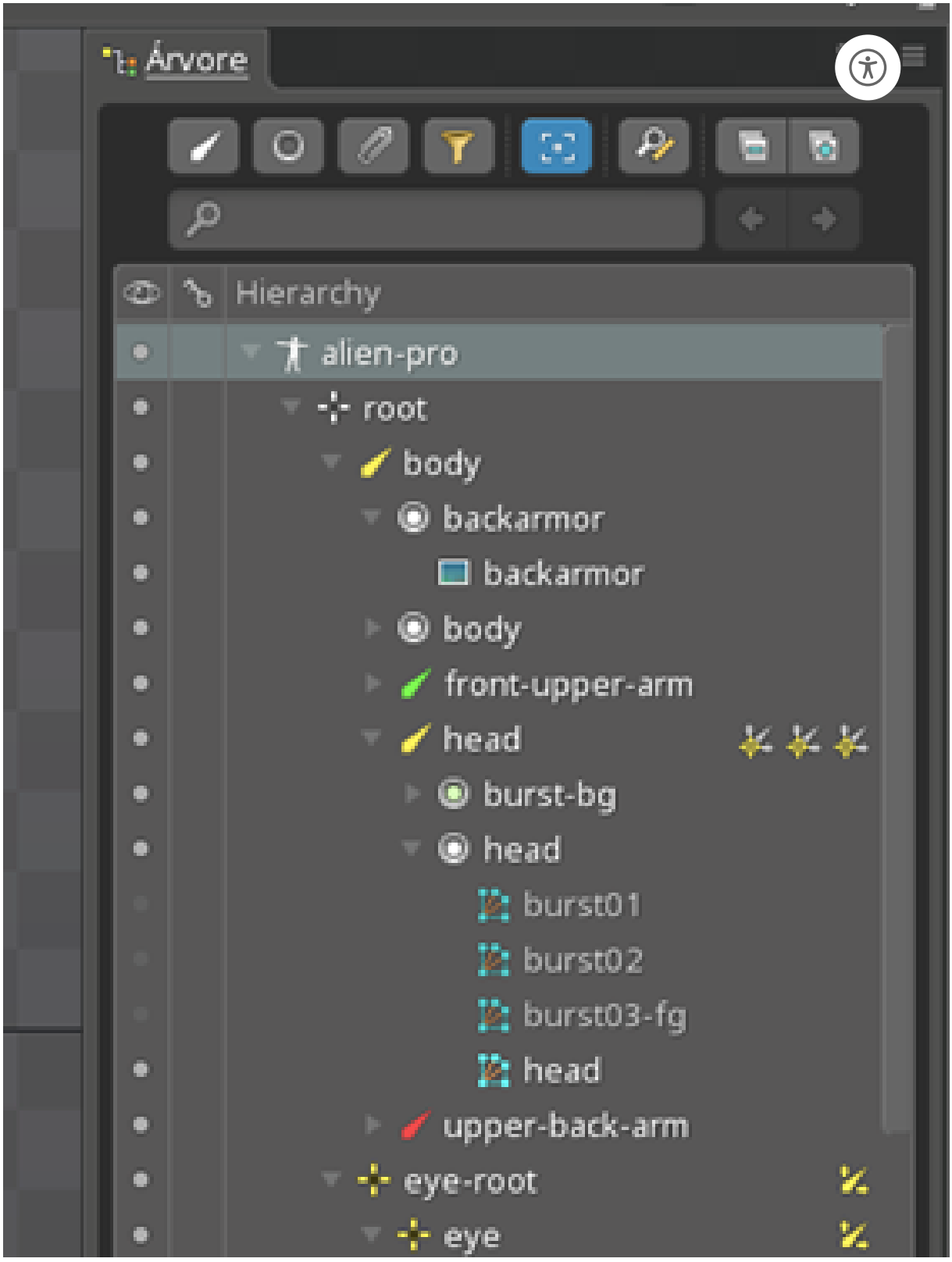

Imagem 5: Painel de Hierarquia do Spine. | Fonte: Autor (print de tela)

Na parte inferior central do cenário, temos o painel de ferramentas, que iremos detalhar o uso mais a frente. Aqui encontra-se a régua de manipulação de zoom do cenário, ferramentas de manipulação, como girar, mover, escala, perspectiva e opções de visualizações de ossos e/ou imagens.

Imagem 4: Tela painel de ferramentas do Spine. | Fonte: Autor (print de tela)

Uma ferramenta importante é a ferramenta para importação de imagens. Esta ferramenta, permite inserir os objetos na árvore de hierarquia para a realização posterior das manipulações:

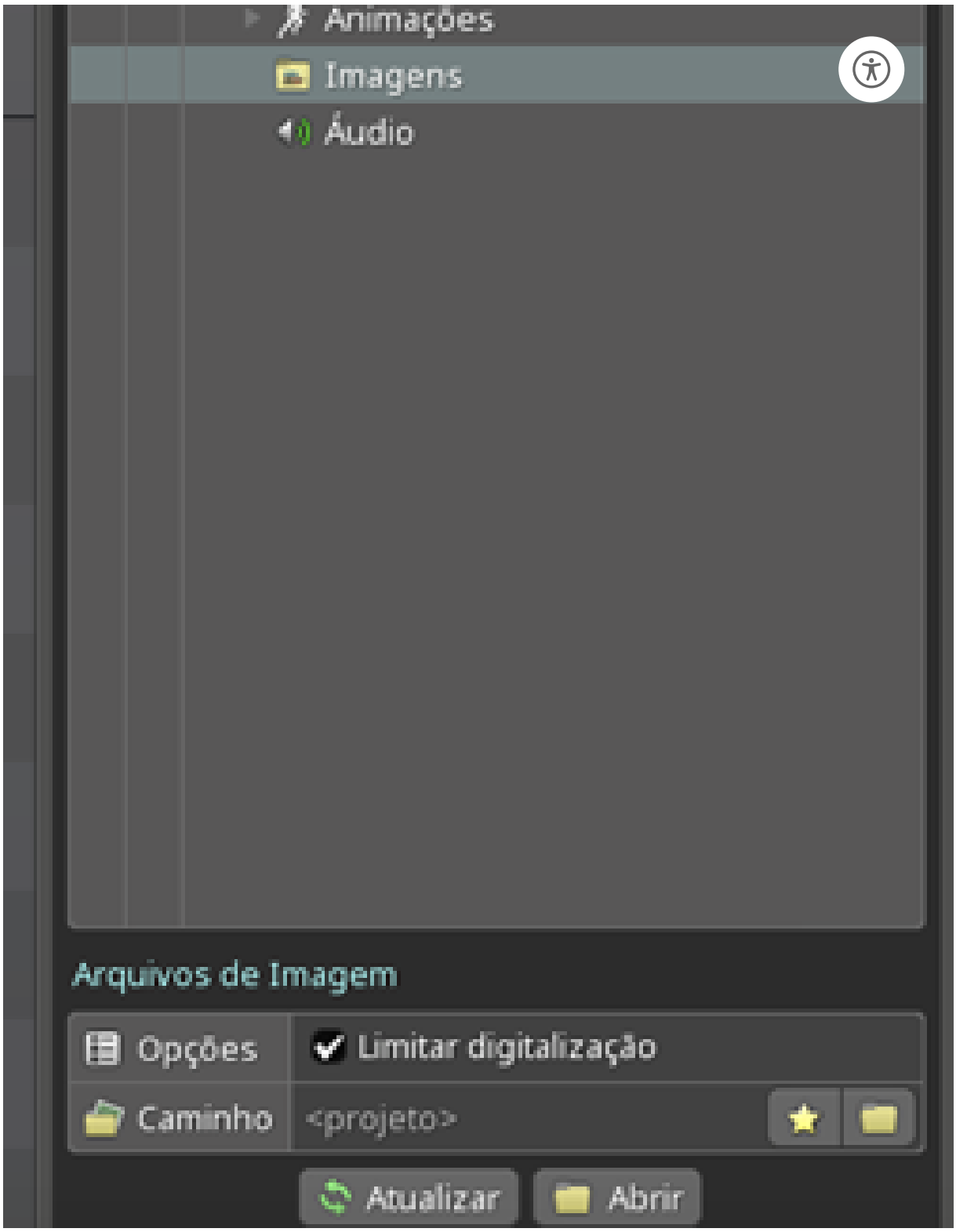

Imagem 4: Tela painel de ferramentas do Spine. | Fonte: Autor (print de tela)

Um detalhe importante, é manter as partes de imagem do personagem em uma única pasta para que seja possível selecioná-las de forma independente.

Atividade Extra

Baixe alguns personagens, importe para o Spine e realize as movimentações nele através de todas as ferramentas de manipulação.

Referência Bibliográfica

ESOTERIC, Software. Site do Produto.

Ir para exercício